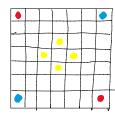
Préparation Mini projet Delas Léo

mardi 7 décembre 2021 14:34

2 joueurs

Plateau 7x7 cases

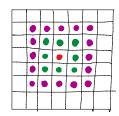
Rouge / Bleu



obstacle inanovible

· pion du joueur

Davx mouvement possible:



· mowement distant

· mouvement adjacent

Après un mouvement, il y a inféction des pions adverses adjœnt à la nouvelle case occupés.

Case enum \longrightarrow O = vide / 1 = pion rouge / 2 = pion blow / 3 = obstarle-1 = adjaent / -2 = distort Jovevr (Preudo, couleur);

Partie

Joueur Rouge;
Joueur Blev;

Joueur Joueur Courant;

Plateau plateau;
int nbrTour;

Partie (Preudo 1, Preudo 2) { Rouge = new Joven (Pseudot, 1); Bles = new Joseph (Prendo 2, 2): plateau = new Plateau(); joueur Courant = Rouge; plareau. afficher Plareau (); Switch (joveus Courant. coulous) Case 1 (rouge): plateau.caseABouger(...); plateur. afficher Oplacement Poss: He (); plateau. de placement (, ou); plateau. infection (); platean. afficher Plateau(); Case 2 (Blew): Pareil que rouge; Fin Partie (Plateau);

Plateau

Case [][] plateau;

Enum type (ase;

Plateau () {

Case ();

plateau = new (ase [7][7];

remplir_tab_0 ();

}

case ABouger (Jam, Int);

deplacement (Jour, Int);

case Vide (int);

case Adjacente (int);

case Distante (int);

infection ().

afficher Plateau ();

afficher Deplacement Passible ();